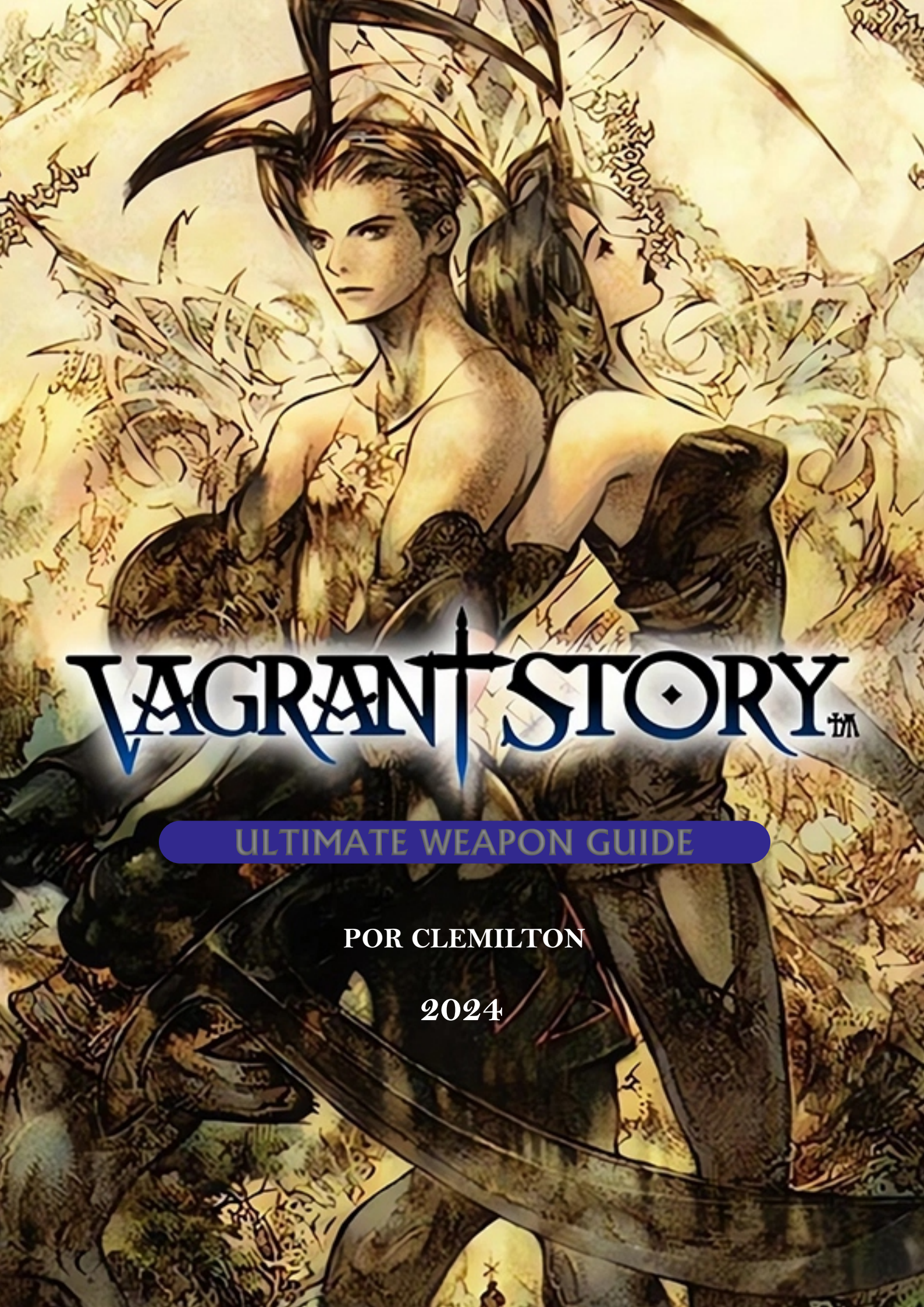


ULTIMATE WEAPON GUIDE

POR CLEMILTON

2024

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY

GUIDE POR

POR CLEMILTON

2024

MENU

Classes e Afinidades

Human 100 - Página..... 05a, 05b

Beast 100 - Página 06

Undead 100 - Página..... 07

Phantom 100 - Página..... 08

Dragon 100 - Página..... 09

Evil 100 - Página..... 10

Método de Criação.....11

Blade 1 - Página..... 12

Blade 2 - Página..... 13

Blade 3 - Página..... 14

Blade 4 - Página..... 15

Blade 5 - Página..... 16

Workshops - Página..... 17

Combinar Blade - Página..... 18

Assemble Weapon - Página..... 19

Attach Gems - Página..... 20

DP & PP - Página..... 21

Nota - Página.....22

Elixires - Página..... 23

ULTIMATE WEAPON

CLASSES EM 100

ULTIMATE WEAPON

AFINITY'S EM 100

PREFÁCIO

***Vagrant Story** é um jogo singular, conhecido por sua complexidade e desafios que exigem paciência e dedicação de seus jogadores. Não é um jogo fácil de dominar, muito menos de finalizar. Sua mistura única de mecânicas de RPG e elementos de aventura o diferencia de muitos outros títulos do gênero, apresentando um sistema de batalhas e atributos que é tão inovador quanto desafiador. Embora não seja exatamente um RPG tradicional, Vagrant Story incorpora características desse estilo, como a progressão de atributos, equipamentos e estratégias. Porém, ele vai além, trazendo uma abordagem única para personalização de armas e equipamentos, o que faz parte de sua essência. Entre os muitos desafios do jogo, um dos maiores é criar armas verdadeiramente poderosas. A dificuldade em encontrar bons itens e o conhecimento necessário para forjar armas de alto nível tornam essa tarefa um verdadeiro teste de habilidade e persistência. Foi pensando nisso que decidi criar este manual. Este guia é dedicado a todos os jogadores que enfrentam ou enfrentaram as complexidades de Vagrant Story. Ele foi projetado tanto para novos jogadores, que buscam dominar o jogo, quanto para aqueles que já exploraram Lea Monde no passado e desejam revisitar esse clássico, mas que talvez não tenham tempo para procurar métodos eficazes na internet. Aqui, apresento um passo a passo detalhado de como forjar uma Ultimate Weapon: uma arma que atinge os atributos máximos em todas as classes e afinidades elementais. Este guia é minha contribuição para a comunidade de jogadores, uma maneira de compartilhar o conhecimento acumulado e ajudar a superar uma das maiores dificuldades do jogo. Espero que este manual seja útil em sua jornada e que facilite sua experiência em Vagrant Story, permitindo que você desfrute ao máximo deste jogo tão especial. Boa sorte, e que sua arma seja digna das batalhas que o aguardam!*

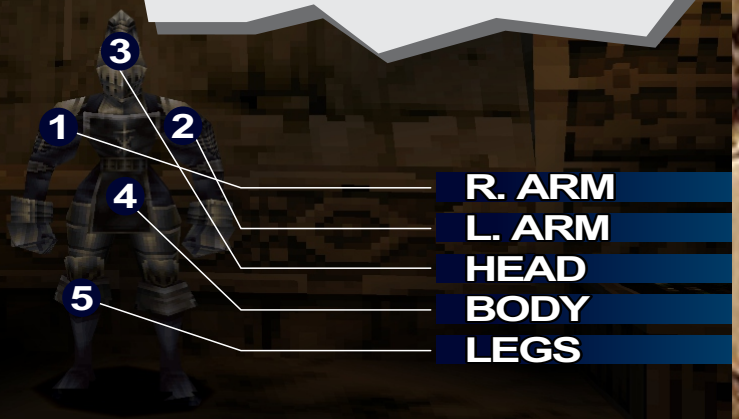
Clemilton SS

HUMAN 100

PHYSICAL 100
AIR 100 4
FIRE 100 5
EARTH 100 1
WATER 100 2
LIGHT 100
DARK 100 3

Obs: Esse boneco só é habilitado quando você chegar em frente a GRANDE CATEDRAL

Obs: Quando atacar as partes do boneco; não execute chains. Ataque normalmente.



Worker's Breakroom

MAPA

Wine Cellar

COMO CHEGAR AQUI?

Esse local **Worker's Breakroom**, é bem no começo do jogo. É onde encontramos o primeiro SAVE, e um baú com os primeiros itens que pegamos no jogo.
Quando você estiver com TELEPORTE HABILITADO, fica fácil se locomover para qualquer mapa com um seve point.

HUMAN 100

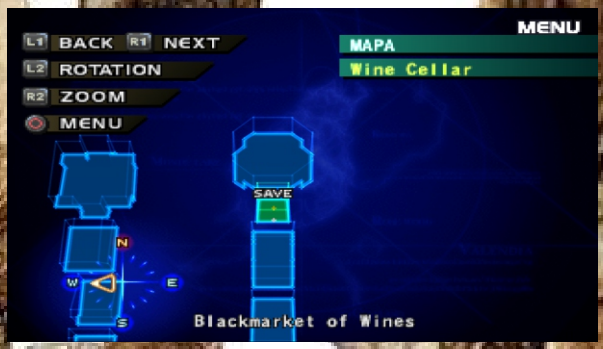
1 PHYSICAL 100
AIR 100
FIRE 100
EARTH 100
WATER 100
LIGHT 100
DARK 100

R. ARM
L. ARM
HEAD
BODY
LEGS

Blackmarket of Wines

MAPA

Wine Cellar



COMO CHEGAR AQUI?

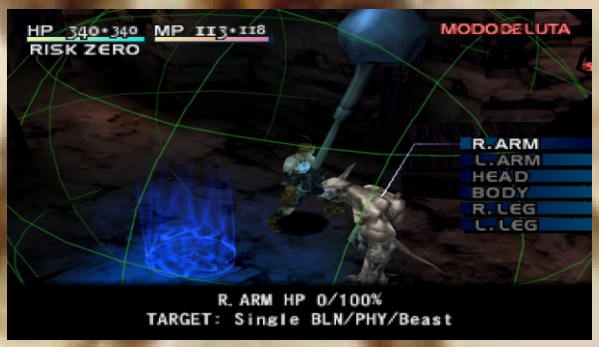
Esse local **Blackmarket of Wines**, é logo antes da entrada do Minotauro. É onde encontramos o terceiro SAVE, e um baú com itens.
Quando você estiver com TELEPORTE HABILITADO, fica fácil se locomover para qualquer mapa com um seve point.

BEAST 100

1 PHYSICAL 100
AIR 100
FIRE 100
EARTH 100
WATER 100
LIGHT 100
DARK 100

R. ARM
L. ARM
HEAD
BODY
LEGS

The Dark Tunnel



MAPA

Abandoned Mines B1

COMO CHEGAR AQUI?

Esse local, The Dark Tunnel, fica no mapa Abandoned Mines B1. É de fácil localização já que tem um SAVE POINT no local.

UNDEAD 100

1 PHYSICAL 100
AIR 100
FIRE 100
EARTH 100
WATER 100
LIGHT 100
DARK 100

R. ARM
L. ARM
HEAD
BODY
LEGS

Hall of Sworn Revenge

MAPA

Catacombs

COMO CHEGAR AQUI?

Esse local, **Hall of Sworn Revenge**, fica no mapa Catacombs. É de fácil localização já que tem um SAVE POINT no local.

PHANTOM 100

1 PHYSICAL 100
AIR 100
FIRE 100
EARTH 100
WATER 100
LIGHT 100
DARK 100

1 R. ARM
1 L. ARM
1 HEAD
1 BODY
X LEGS

From Boy to Hero

MAPA

City Walls North

COMO CHEGAR AQUI?

Esse local, **From Boy to Hero**, fica no mapa **City Walls North**. Esse não é um local fácil de encontrar.

ROTA PARA O LUGAR = Teleporte-se para Kasch Bridge. Nesse local tem vários guardas humanos. Entre na porta próximo ao SAVE POINT. Ao entrar na porta você estará no mapa From Boy to Hero.

DRAGON 100

1 PHYSICAL 100
AIR 100
FIRE 100
EARTH 100
WATER 100
LIGHT 100
DARK 100

R. ARM
L. ARM
HEAD
BODY
LEGS

The Boy's Training Room

MAPA

City Walls South

COMO CHEGAR AQUI?

Esse local, The Boy's Training Room, fica no mapa City Walls Soult. Esse não é um local fácil de encontrar.

ROTA PARA O LUGAR = Teleporte-se para, THE WARRIOR REST, To Keep. Entre na porta em frente ao WORKSHOP, e siga reto passando por varias portas até chegar no local.

EVIL 100

PHYSICAL 100
AIR 100
FIRE 100
EARTH 100
WATER 100
1 LIGHT 100
DARK 100

WINGS
R. ARM
L. ARM
HEAD
BODY
LEGS

1 1 1 1 1 1 1

Gharmes Walk

MAPA

Town Center East

COMO CHEGAR AQUI?

Esse local, Gharmes Walk, fica no mapa Town Center East. Esse não é um local fácil de encontrar.

ROTA PARA O LUGAR = Teleporte-se para, PLATEIA LIMITA, Town Center East. Pule para o outro lado rio, e entre na porta para chegar a Gharmes Walk, onde você encontra um boneco da classe Evil.

Link da FAQs

https://gamefaqs.gamespot.com/boards/914326-vagrant-story/51321146

GameFAQs

NOTA CRÉDITOS A GamesFAQs

Método Origial em Ingês

AshleyRiot2006

Método de Armas Ultimate de 5 Lâminas:

Lâmina 1: HUMANO/FOGO/TERRA/TREVAS
Viaje até a Sala de Descanso dos Trabalhadores na Adega. Usando o boneco humano lá:
Ataque SOMENTE o CORPO até que sua Afinidade com Fogo seja 100.
Ataque SOMENTE o BRAÇO DIREITO até que sua Afinidade com Terra seja 100.
Ataque SOMENTE a CABEÇA até que sua Afinidade com Trevas seja 100.
A Classe Humana será 100 agora.
Deixe essa lâmina de lado.

Lâmina 2: MAL/ÁGUA/AR/LUZ
Viaje até Gharme's Walk no Centro da Cidade Leste.
Ataque o boneco Maligno lá até que sua Classe Maligna e Afinidade com Luz sejam 100.

Viaje até a Sala de Descanso dos Trabalhadores na Adega. Usando o boneco humano lá:
Ataque SOMENTE o BRAÇO ESQUERDO até que sua Afinidade com Água seja 100.
Ataque SOMENTE as PERNAS até que sua Afinidade com Ar seja 100.
Deixe essa lâmina de lado.

Lâmina 3: BESTA/DRAGÃO/FÍSICA
Viaje para The Dark Tunnel em Abandoned Mines B1.
Ataque o boneco de Besta lá até que sua Classe de Besta chegue a 100.

Viaje para a Sala de Treinamento de Meninos em City Walls South.
Ataque o boneco de Dragão lá até que sua Classe de Dragão e Afinidade Física cheguem a 100.
Deixe essa lâmina de lado.

Lâmina 4: FANTASMA
Viaje para From Boy To Hero em City Walls North.
Ataque o boneco de Fantasma lá até que sua Classe de Fantasma chegue a 100.
Deixe essa lâmina de lado.

Lâmina 5: MORTO-VIVO
Viaje para o Hall Of Sworn Revenge em The Catacombs.
Ataque o boneco de Morto-vivo lá até que sua Classe de Morto-vivo chegue a 100.
Deixe essa lâmina de lado.

Combine as Lâminas 1-5 e você terá uma Arma Suprema com 100 em todas as Classes/Afinidades.

Supondo que você esteja fazendo uma Rhomphaia Suprema [Damasco] esta é a Receita específica de 5 Lâminas:

Ultimate Sword [1H] = Ultimate Damascus Rhomphaia
(Não faz diferença qual material qualquer um dos Rhomphaia é.)

Blade 1 - Rhomphaia
Blade 2 - Rhomphaia
Blade 3 - Rhomphaia
Blade 4 - Rhomphaia
Blade 5 - Holy Win

Grip - Spiral Helt
Gems - Arturos, Arturos, Arturos

Combine Blade 1-4 Rhomphaias.
Combine o Rhomphaia resultante com Blade 5 Holy Win.
O resultado final é um Damascus Rhomphaia com 100 em todas as Classes/Afinidades.

Monte a lâmina com o Spiral Helt e anexe 3 Arturos Gems.

BLADE 01

ULTIMATE WEAPON

HUMAN/FIRE/DARK

- [x] HUMAN 100
- BEAST 100
- UNDEAD 100
- PHANTOM 100
- DRAGON 100
- EVIL 100

- Blade 1:
HUMAN/FIRE/EARTH/DARK
Travel to the Worker's Breakroom in the Wine Cellar. Using the Human dummy
there:
Attack ONLY the LEGS until your Fire Affinity is 100.
Attack ONLY the RIGHT ARM until your Earth Affinity is 100.
Attack ONLY the HEAD until your Dark Affinity is 100.
Human Class will be 100 by now.
Set that blade aside.

ULTIMATE WEAPON

AFINITY'S EM 100

- PHYSICAL 100
- AIR 100
- [x] FIRE 100
- [x] EARTH 100
- WATER 100
- LIGHT 100
- [x] DARK 100

- Classe = humano
- Local = Worker's Breakroom
- Mapa = Wine Cellar
- Braço Direito = Earth
- Braço Esquerdo = Water
- Cabeça = Dark
- Corpo = Air
- Pernas = Fire

Obs: Veja pagina 5

ULTIMATE WEAPON

EVIL/WATER/AIR/LIGHT

- ✓ HUMAN 100
- BEAST 100
- UNDEAD 100
- PHANTOM 100
- DRAGON 100
- ✓ EVIL 100

Obs: Como você vai atacar um boneco humano a arma tambem ficara com status human, isso não tem problema!

- Blade 2: EVIL/WATER/AIR/LIGHT

Travel to Gharme's Walk in Town Center East.
Attack the Evil dummy there until your Evil Class and Light Affinity are up to 100.

Travel to the Worker's Breakroom in the Wine Cellar. Using the Human dummy there:
Attack ONLY the LEFT ARM until your Water Affinity is 100.
Attack ONLY the BODY until your Air Affinity is 100.
Set that blade aside.

ULTIMATE WEAPON

AFINITY'S EM 100

- PHYSICAL 100
- ✓ AIR 100
- FIRE 100
- EARTH 100
- ✓ WATER 100
- ✓ LIGHT 100
- DARK 100

- Classe =
- Local =
- Mapa =
- Braço Direito =
- Braço Esquerdo =
- Cabeça =
- Corpo =
- Pernas =

Obs: Vejá pagina 05 e 10

ULTIMATE WEAPON

BEAST/DRAGON/PHYSICAL

- HUMAN 100
- ☑ BEAST 100
- UNDEAD 100
- PHANTOM 100
- ☑ DRAGON 100
- EVIL 100

- Blade 3: BEAST/DRAGON/PHYSICAL
Travel to The Dark Tunnel in Abandoned Mines B1.
Attack the Beast dummy there until your Beast Class is up to 100.

Travel to the Boys Training Room in City Walls South.
Attack the Dragon dummy there until your Dragon Class and Physical Affinity is
100.
Set that blade aside.

ULTIMATE WEAPON

AFINITY'S EM 100

- ☑ PHYSICAL 100
- AIR 100
- FIRE 100
- EARTH 100
- WATER 100
- LIGHT 100
- DARK 100

- Classe =
- Local =
- Mapa =
- Braço Direito =
- Braço Esquerdo =
- Cabeça =
- Corpo =
- Pernas =

Obs: Veja pagina 06 e 09

BLADE 04

ULTIMATE WEAPON

PHANTOM

- HUMAN 100
- BEAST 100
- UNDEAD 100
- ☑ PHANTOM 100
- DRAGON 100
- EVIL 100

- Blade 4: PHANTOM

Travel to From Boy To Hero in City Walls North.
Attack the Phantom dummy there until your Phantom Class is up to 100.
Set that blade aside.

ULTIMATE WEAPON

PHANTOM AFINITY'S

- PHYSICAL 100
- AIR 100
- FIRE 100
- EARTH 100
- WATER 100
- LIGHT 100
- DARK 100

- Classe =
- Local =
- Mapa =
- Braço Direito =
- Braço Esquerdo =
- Cabeça =
- Corpo =
- Pernas =

Obs: Veja pagina 08

ULTIMATE WEAPON

UNDEAD

- HUMAN 100
- BEAST 100
- ☑ UNDEAD 100
- PHANTOM 100
- DRAGON 100
- EVIL 100

- Blade 5: UNDEAD
Travel to the Hall Of Sworn Revenge in The Catacombs.
Attack the Undead dummy there until your Undead Class is up to 100.
Set that blade aside.

ULTIMATE WEAPON

UNDEAD AFINITY'S

- PHYSICAL 100
- AIR 100
- FIRE 100
- EARTH 100
- WATER 100
- LIGHT 100
- DARK 100

- Classe =
- Local =
- Mapa =
- Braço Direito =
- Braço Esquerdo =
- Cabeça =
- Corpo =
- Pernas =

Obs: Veja pagina 07

WORKSHOP

Todas as oficinas têm um contêiner e um teletransporte de Círculo Mágico ; eles são o único lugar onde os comandos de menu "Reparar" e " Combinar e Montar Armas" podem ser usados.

Os Workshops aqui são organizados por sua posição na lista de Teleport como em um New Game Plus ; Godhands não está disponível até uma segunda jogada , e inserido nesta posição no meio da lista. São, consequentemente, 111 Magic Points para teleportar entre o primeiro e o último Workshop (custo base de 15 MP + (24 saltos x 4 MP)), na primeira jogada, e 115 MP na segunda.tindo experimentação sem riscos permanentes.

1 - Work of Art = WOOD, LEATHER, and BRONZE
2 - Magic Hammer = BRONZE and IRON
3 - Keane's Crafts = BRONZE IRON HAGANE
4 - Godhands = All materials: WOOD, LEATHER, BRONZE, IRON, HAGANE, SILVER and DAMASCUS
5 - Junction Point = All non-precious Materials: WOOD, LEATHER, BRONZE, IRON and HAGANE
6 - Metal Works = Precious materials only: SILVER and DAMASCUS

ACOMBINAR BLADES

BLADE 01

Blade 1: HUMAN 100 / FIRE 100 / EARTH 100 / DARK 100

BLADE 02

Blade 2: EVIL 100 / WATER 100 / AIR 100/ LIGHT 100

BLADE 03

Blade 3: BEAST 100 / DRAGON 100 / PHYSICAL 100

BLADE 04

Blade 4: PHANTOM 100

BLADE 05

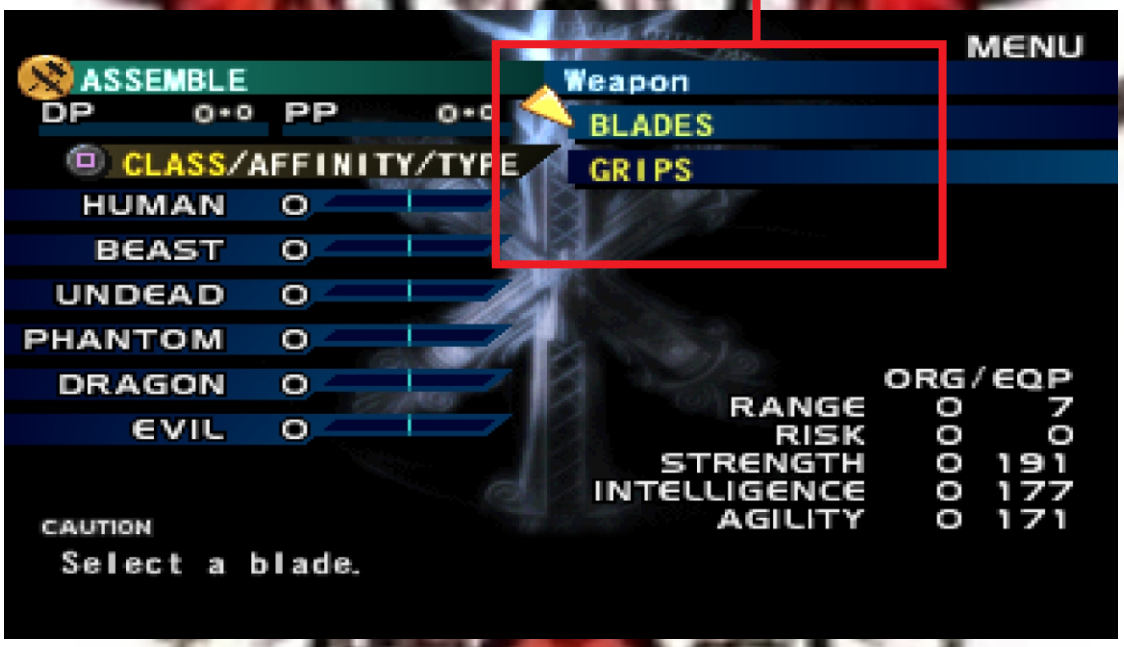
Blade 5: UNDEAD 100

PASSO A PASSO

PASSO 01 = COMBINE TODAS AS 5 BLADES
PASSO 02 = ASSEMBLE A BLADE COMBINADA, A SOMA DAS 5 BLADES
PASSO 03 = ESCOLHA O GRIPS COM ESPAÇO PARA 03 GEMAS

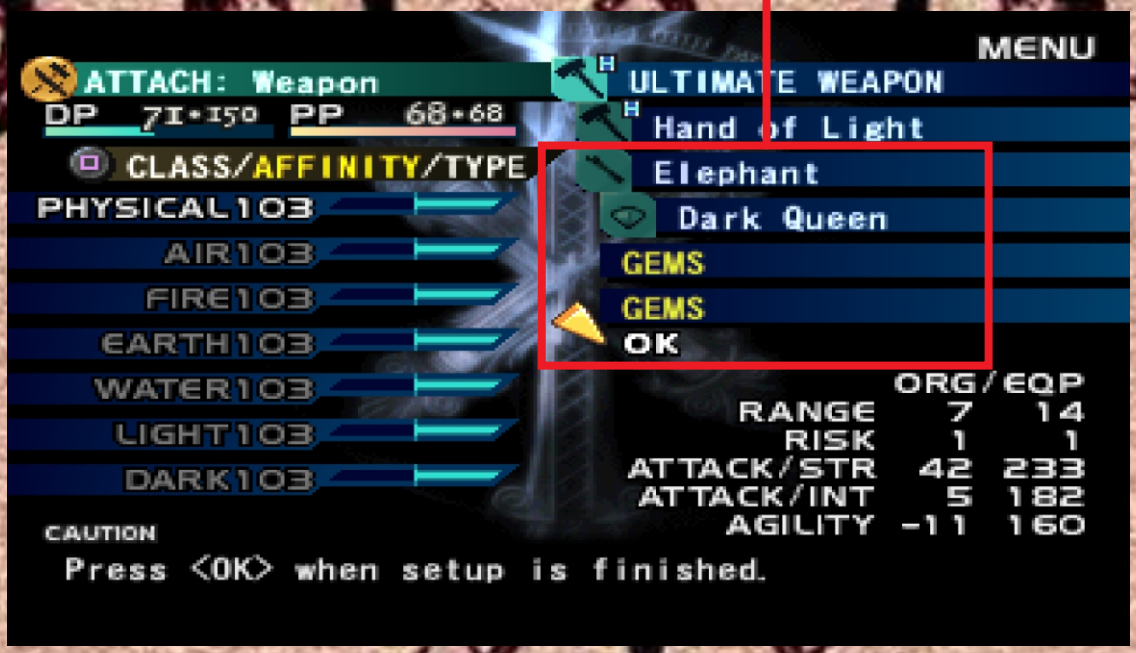
ASSEMBLE WEAPON

O processo de Assemble Weapon em Vagrant Story é realizado nas oficinas espalhadas por Lea Monde. Nele, o jogador pode desmontar, combinar e personalizar armas, fundindo diferentes blades, hilts (empunhaduras) e acessórios para criar novas armas ou melhorar as existentes.Durante o processo, é possível transferir atributos como dano físico, afinidades elementais e eficácia contra tipos específicos de inimigos. A escolha de materiais e componentes desempenha um papel crucial no resultado final, com combinações adequadas gerando armas mais poderosas.Planejamento é essencial, pois cada fusão pode alterar drasticamente o desempenho da arma. Salvar o progresso antes de realizar fusões é altamente recomendado, garantindo experimentação sem riscos permanentes.



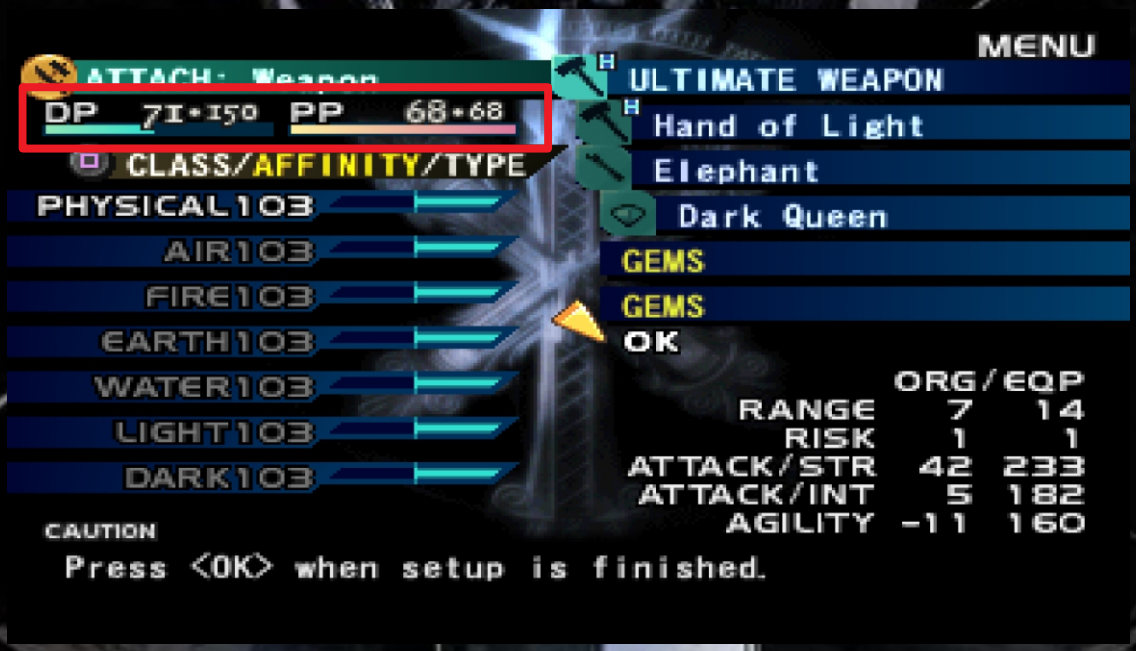
ATTACH GEMS

O processo de Attach Gems em Vagrant Story permite personalizar armas e armaduras adicionando gemas, que concedem bônus estratégicos a equipamentos. Gemas podem aumentar afinidades elementais, melhorar atributos contra tipos específicos de inimigos (Human, Beast, Undead, etc.) ou até oferecer resistências a certos efeitos. Como Funciona: Escolha o Slot: Certas armas e armaduras possuem slots disponíveis para gemas. Verifique o equipamento antes de tentar adicionar gemas. Selecione a Gema: As gemas disponíveis no inventário serão exibidas. Cada gema possui um efeito único, que pode ser visto na descrição do item. Atribuição: Depois de selecionar a gema, ela será anexada ao slot, imediatamente aplicando seus bônus ao equipamento. Dicas para Maximizar o Uso de Gemas: Aprimore Afinidades Elementais: Contra inimigos elementais, use gemas que aumentem a afinidade oposta (ex.: uma gema de Água para enfrentar inimigos de Fogo).Equilibre Atributos: Combine gemas que melhorem fraquezas específicas do equipamento ou que aumentem a versatilidade da arma. Gerencie Slots Limitados: Escolha gemas com bônus amplos em vez de focar em efeitos muito específicos, especialmente em armas com poucos slots. Experimente e Adapte: Teste combinações de gemas em diferentes equipamentos para adaptar sua estratégia aos desafios de cada área ou chefe. As gemas são ferramentas valiosas que, quando usadas corretamente, podem transformar equipamentos medianos em peças essenciais para o sucesso no jogo.



DP & PP

Damage Points (DP) O DP representa o desgaste físico do equipamento, reduzindo sua eficiência conforme acumula danos. Dicas: Repare em Oficinas: Restaure o DP regularmente para manter a eficácia. Alterne Equipamentos: Use itens reserva para evitar o desgaste excessivo. Planeje: Preserve armas principais para batalhas decisivas. Phantom Points (PP) O PP reflete o estresse espiritual do equipamento, afetando atributos como afinidades elementais e eficácia contra inimigos específicos. Dicas: Restaure PP: Use oficinas para recuperar o estado espiritual dos equipamentos. Evite Excesso: Reserve armas otimizadas para os inimigos certos. Rotacione o Uso: Troque equipamentos para reduzir o acúmulo de PP. Gerenciar DP e PP é vital para manter seus equipamentos eficientes em Vagrant Story.



Pontos de Dano (DP):

Mais Pontos de Dano (DP) tornam um item mais resistente. Esses pontos são reduzidos com o uso frequente, representando o desgaste. Quando os Pontos de Dano atingem zero, o item se torna ineficaz.

Existem duas maneiras de aumentar os DP dos itens: reparando-os em uma Oficina ou usando Habilidades em Cadeia que aumentam os DP conforme atingem os inimigos. Reparo de um item reduz os Pontos Fantasmas (PP) em uma quantidade igual. Por exemplo, se uma espada estiver com 50 DP abaixo do máximo e for reparada, os PP serão reduzidos em 50 pontos. No entanto, se não houver PP em uma arma, ela ainda será reparada, pois os PP não são necessários para o reparo de uma arma.

Pontos Fantasmas (PP):

Quanto mais Pontos Fantasmas você tiver, mais "Poder das Trevas" sua arma terá absorvido dos inimigos que matou. Você só pode danificar alguns titãs e inimigos quando os PP estão no máximo. PP zero não torna uma arma ineficaz.

Os PP aumentam em uma arma à medida que você a usa para matar mais inimigos. Existem Habilidades de Cadeia e de Defesa que ajudam a aumentar os PP mais rapidamente.

Os PP diminuem com o tempo quanto mais tempo Ashley permanecer no Modo de Batalha. Portanto, é extremamente importante manter suas armas embainhadas o máximo possível, mesmo durante as longas batalhas contra chefes. Os PP também diminuem quando uma arma é reparada. Quantos pontos sua arma estiver longe do máximo em DP, quando você reparar a arma, seus PP serão reduzidos por essa quantidade.

NOTA A arma está em condições ideais de combate quando ambos os Phantom Points e os Damage Pointis estão no máximo.

ELIXIRES

Os elixires em Vagrant Story são itens raros e extremamente úteis que proporcionam aumentos permanentes nos ATRIBUTOS do personagem principal, Ashley Riot. Esses itens são fundamentais para maximizar sua eficiência em combate, especialmente em desafios avançados ou no modo New Game Plus. Cada elixir afeta um atributo específico. Aqui está uma explicação detalhada:

Elixir of Queens

Efeito: Aumenta permanentemente o atributo Strength (STR). Utilidade: Melhora o dano físico causado por armas e golpes corpo a corpo.
Dica: Priorize usar este elixir se estiver focando em causar mais dano bruto com ataques físicos.

Elixir of Sages

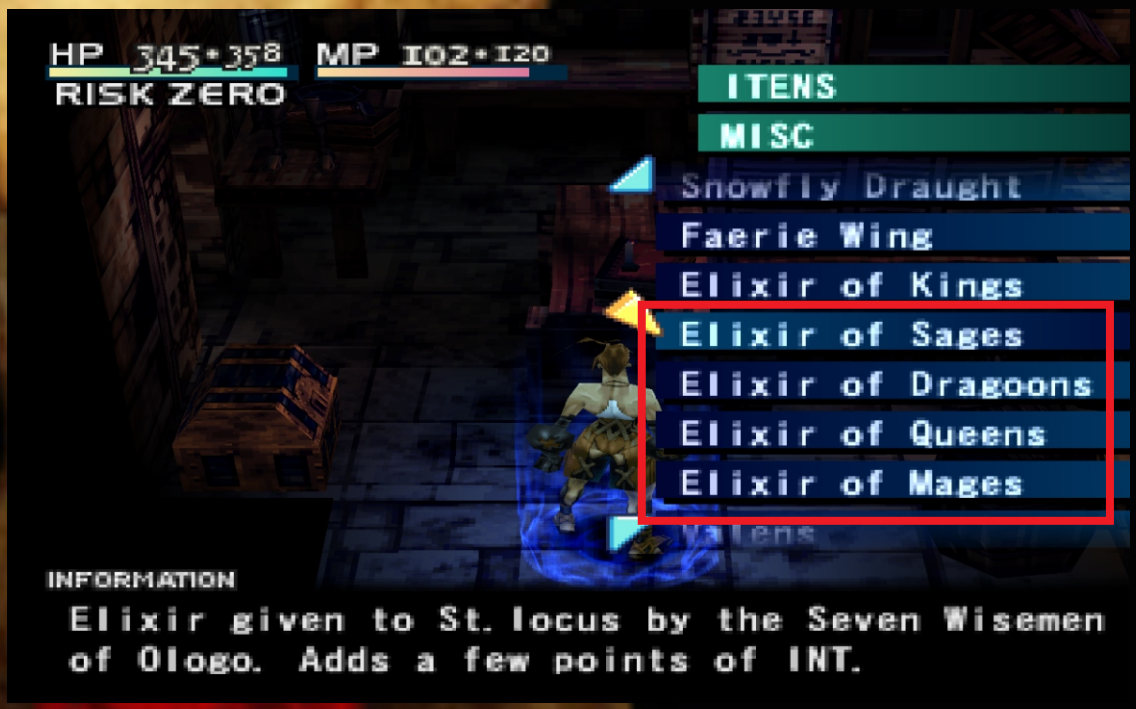
Efeito: Aumenta permanentemente o atributo Intelligence (INT).
Utilidade: Eleva o poder de magias ofensivas e a eficácia de feitiços elementais.
Dica: Ideal para jogadores que utilizam frequentemente feitiços em combate ou buscam maximizar ataques elementais.

Elixir of Mages

Efeito: Aumenta permanentemente o atributo Magic Points (MP).
Utilidade: Expande a quantidade total de MP, permitindo o uso mais frequente de magias.Dica: Essencial para jogadores que dependem de feitiços para curar, atacar ou buffar.

Elixir of Kings

Efeito: Aumenta permanentemente o atributo Agility (AGI).
Utilidade: Melhora a evasão de ataques inimigos e a precisão de golpes.
Dica: Perfeito para quem busca um estilo de jogo mais defensivo ou para evitar ataques críticos.



Agradecimentos

Primeiramente, quero expressar minha profunda gratidão a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para que este guia se tornasse uma realidade. Este material é fruto de anos de dedicação, pesquisa, e, sobretudo, paixão por Vagrant Story, um dos jogos mais únicos e desafiadores já criados. Ele marcou minha trajetória como jogador e me motivou a contribuir para outros aventureiros que desejam enfrentar os mistérios de Lea Monde. Agradeço especialmente à comunidade de jogadores, amigos e fãs que compartilharam estratégias, experiências e conhecimentos ao longo dos anos. Suas contribuições foram essenciais para reunir as informações apresentadas aqui. Meu reconhecimento também vai para o GameFAQs, uma fonte inestimável de aprendizado, onde muitas discussões e guias me ajudaram a entender melhor os sistemas complexos do jogo. Sem a riqueza de informações disponíveis nessa plataforma e o espírito colaborativo de seus usuários, este trabalho não seria possível. Também quero homenagear os criadores de Vagrant Story, que nos entregaram uma obra-prima cheia de profundidade e desafios, mantendo sua relevância mesmo após tantos anos. Sua criatividade e dedicação trouxeram um universo fascinante que continua a inspirar e intrigar jogadores de todas as gerações. Por último, mas não menos importante, agradeço a você, leitor, por dedicar seu tempo a este guia. Espero que ele seja uma ferramenta valiosa na sua jornada por Lea Monde e que você encontre tanto prazer quanto eu em explorar os desafios deste mundo único. Desejo que cada batalha e descoberta se torne um marco na sua experiência.

Com sinceros agradecimentos, Clemilton SS